KEMCO

NES-DG-SWE/SWE

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

DÉJÀ VU™

INSTRUCTIONS

KEMCO

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™

NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

THIS GAME IS LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

TÄNK PÅ DET HÄR

1. Om Du spelar länge, bör Du ta en paus på 10—15 minuter varje timme.
2. Spelet innehåller avancerad elektronik och får inte utsättas för extrema temperaturer. Försök aldrig att plocka isär det.
3. Rör aldrig vid kontaktytorna och låt dem inte bli våta eller smutsiga.
4. Rengör aldrig med bensin, sprit eller andra starka medel.
5. Förvara spelkassetten i fodralet när den inte används.
6. Använd inte TV-apparater med back- eller frontprojektion (storbilds-TV) eftersom det kan ge problem med efterbilder på skärmen.

INNEHÅLL

Inledning 3
Handkontrollen 5
Hur spelet går till 6
Börja så här 6
Välj fil 6
Ditt mål 6
Så här går det till 7
Sammanfattning av kommandon 12
Anteckningsboken 15
Mig-rutan 15
Spara 15
Ladda ett sparat spel 16

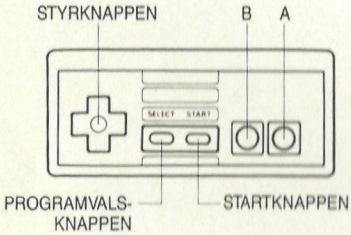
Du kvicknar till, ruskar omtöcknad på huvudet och upptäcker att högerhanden är täckt av torkat blod.

Hmmm . . . du tycks vara oskadd, det måste vara någon annans blod.

Du känner en lätt smärta i vänster underarm och ser ett litet hål . . . som efter ett nålstick? Hjärtat slår en extravolt i bröstet när du plötsligt inser att du inte vet var du befinner dig!

HANDKONTROLLEN

I det här spelet används bara Handkontroll 1.



Styrknappen:
Används för att flytta markören på spelskärmen.

Programvalsknappen:
Används inte.

Startknappen:
Används för att starta spelet.

A-knappen:
Används för att bekräfta de val som görs med markören. Används också för att läsa resten av ett meddelande.

B-knappen:
Används för att ångra ett kommando.

HUR SPELET GÅR TILL

Börja så här:
Tryck på Startknappen när Titelskärmen visas.

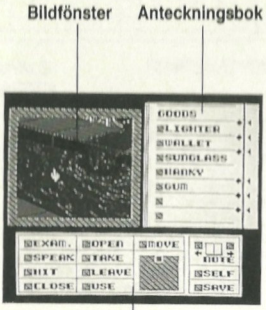
Välj fil:
När du tryckt på Startknappen, visas tre möjliga filval. Här kan du spara spelresultaten från tre olika spel. Använd styrknappen för att flytta kulmarkören till önskad fil. När du spelar första gången, är alla tre filerna märkt NY, vilket betyder att inget gammalt spel finns lagrat. Spara dina framsteg efter hand så att du kan återvända till din senast sparade position om något skulle gå snett.

Ditt mål:
Du vaknar alltså upp och kan inte minnas var du befinner dig. Har du fått en injektion av något slag? Du måste ta reda på var du är och vad som har hänt. Om blodet på handen inte är ditt, vems är det då? Turligt nog för dig, har du möjlighet att börja om från början om du skulle råka bli dödad under spelets gång.

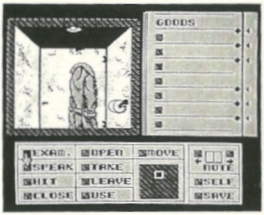
Så här går det till

Déjà Vu är ett grafiskt äventyrsprogram som du styr via olika skärmfönster. När du börjar spelet får du först viktig information i Textfönstret nedtill på Spelskärmen. Tryck på A-knappen för att bläddra vidare. Du kan också trycka på A-knappen medan texten skrivs ut, för att få fram den snabbare. När du läst färdigt ser du Spelskärmen som är uppdelad i tre delar, eller "fönster". Låt oss titta närmare på vart och ett och hur du skall göra för att komma igång.

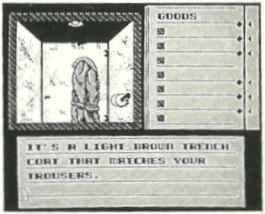
I Bildfönstret upptill vänster på skärmen ser du hur omgivningen ser ut. När det är något som du behöver veta, visas textfönstret nedtill på skärmen. Med Kommandofönstrets hjälp kan du göra saker med de föremål som du hittar och röra dig i omgivningen.



Du vaknar upp i ett toalettbås och framför dig hänger en rock. Låt oss undersöka den. Använd Styrknappen och flytta markören till den lilla fyrkanten till vänster om UND. i kommandofönstret. Tryck på A-knappen för att aktivera kommandot UND. = (undersök). Fyrkanten blir svart som bekräftelse på att kommandot utförts.



Sedan flyttar du markören så att den pekar på rocken i Bildfönstret. Tryck på A-knappen för att undersöka rocken. I Textfönstret kan du läsa en beskrivning av rocken. UND. är ditt bästa sätt att få fram fakta om omgivningen.



När du trycker på A-knappen igen visas resten av meddelandet.

Det verkar som om det fanns något i rockfickan. Låt oss ta ner rocken och kika i fickan. Tryck på A-knappen för att tala om att du läst färdigt. Kommandofönstret visas igen.

Flytta markören till TAG och tryck på A-knappen. Flytta därefter så att den pekar på rocken i Bildfönstret och tryck på A-knappen. Du får ett meddelande som bekräftar att du tagit rocken. Tryck på A-knappen igen för att återgå till Kommandofönstret.

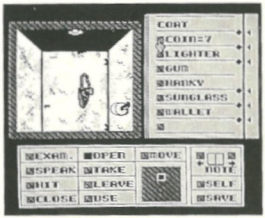
Nu kan du se att ROCK finns med under SAKER i anteckningsboken upptill höger på skärmen.

När du tagit rocken upptäcker du en revolver som hänger på dörren. Den kanske kan komma till användning som meddelandet antyder! Tryck på A-knappen för att återgå till Kommandofönstret.

Kommandot TAG är fortfarande aktivt. Flytta markören så att den pekar på revolvern och tryck på A-knappen. Du får ett meddelande som bekräftar att du tagit vapnet och samtidigt dyker det upp under SAKER i anteckningsboken.

Låt oss nu känna efter i rockfickan. Flytta markören till vänster om ÖPPNA i Kommandofönstret och tryck på A-knappen. Flytta därefter markören till fyrkanten till vänster om ROCK bland föremålen under SAKER i anteckningsboken och tryck på A-knappen. Du får ett meddelande som bekräftar att fickan är öppen. Tryck på A-knappen igen för att sudda ut meddelandet.

Nu kan du se en lista i anteckningsboken med innehållet i rockfickan.



Vissa föremål är förmodligen ganska användbara, men bara om du först kommer ut från muggen!

Kommandot ÖPPNA bör fortfarande vara aktivt. Flytta markören till dörren framför dig och tryck på A-knappen. Du får ett meddelande som bekräftar att dörren är öppen och du ser ut i tvättrummet utanför. Okey, nu sticker vi!

Tryck på A-knappen för att återvända till Kommandofönstret. Flytta markören till kommandot GÅ och tryck på A-knappen. Det lilla fönstret precis under GÅ ger dig en bild över vilka utgångar som finns från den position där du befinner dig. Flytta markören till den blå fyrkanten i GÅ-rutan och tryck på A-knappen. När du gör det hamnar du i tvättrummet. Framför dig finns ytterligare en dörr. Du kanske skulle öppna den och se vad som finns på andra sidan? Eller kanske undersöka rummet du befinner dig i mera noggrannt? Från och med nu hänger det på dig. Lycka till!

Övriga kommandon fungerar på motsvarande sätt som du redan använt. Här följer en beskrivning av kommandona:

Sammanfattning av kommandon:

UND. UNDERSÖK. Låter dig undersöka föremål i Bildfönstret. Det bästa sättet att få information om olika föremål och hjälper dig att veta vilka saker som är viktiga för spelets fortsättning.

PRATA Prata med de personer som du träffar på i spelet.

SLÅ Används för att slå ett hårt slag mot någon eller något.

STÄNG Används för att stänga saker som är öppna.

ÖPPNA Öppnar dörrar, fickor, lådor och andra behållare. Kan också användas för att öppna föremål som finns under SAKER i anteckningsboken.

TA Används för att ta ett föremål. Tagna föremål visas under SAKER i anteckningsboken .

LÄMNA Låter dig lämna eller släppa ett föremål där du befinner dig. Man kan lämna saker för att slippa bära så mycket, eller för att det inte längre behövs.

ANV. ANVÄND. Låter dig använda de föremål som du bär med dig och som finns under SAKER i anteckningsboken. Välj först ANV. och flytta därefter markören till det föremål Du vill använda under SAKER och tryck på A-knappen. Om föremålet skall användas på ett annat föremål, kan du flytta markören till Bildfönstret och markera det föremål som det skall användas på. På det sättet kan du till exempel använda revolvern mot en skurk. Kan också användas för att äta och dricka.

GÅ Med det här kommandot kan du röra dig i spelvärlden. Flytta först markören till GÅ och tryck på A-knappen. Därefter kan du tala om vart du vill gå genom att peka på någon av de utgångar du ser på Bildfönstret. De användbara utgångarna visas också i rutan under GÅ. GÅ-rutan är en bild uppifrån av den plats där du befinner dig. Du kan också flytta markören till någon av markeringarna i GÅ-rutan och trycka på A-knappen. Var gång du kommer till en ny plats, får du en beskrivning av var du befinner dig.

Anteckningsboken:
I anteckningsboken ser du vilka saker du bär med dig. Du kan bara se en sida av anteckningsboken i taget. Använd den vänstra eller högra pilen i Kommandorutan för att bläddra till nya sidor i boken.

Mig-rutan:
Mig-rutan gör att du kan använda föremål på dig själv. För att till exempel dricka ett glas vatten måste du först TA det så att det dyker upp i anteckningsboken och därefter välja ANV., välja glaset under FÖREMÅL och slutligen MIG för att dricka vattnet.

Spara:
Du kan spara ditt spelläge genom att välja SPARA. När det är gjort, kan du vid ett senare tillfälle återvända direkt till den plats där du sparade.

Ladda ett sparat spel:
Tryck på Startknappen för att börja spelet och välj den FIL där du sparat spelet. Du får tre valmöjligheter:

FORTSÄTT	låter dig fortsätta ett tidigare sparat spel.
SLUT	låter dig ångra ditt val
NYTT SPEL	låter dig börja spelet från början igen. Men väljer du detta alternativ, så raderas den spelinformation som fanns sparad under den aktuella filen!

ANTECKNINGAR:

⚠ OBS ⚠

ANVÄND INTE TV-APPARATER MED FRONT- ELLER BACK-PROJEKTION.

Använd inte TV-apparater med front- eller back-projektion när Du spelar Nintendo TV-spel. TV skärmen kan skadas permanent om du visar stationära bilder eller mönster under en längre period. Nintendo kan inte hållas ansvarigt om din TV skadas. Denna effekt beror inte på att det skulle vara något fel på TV-spelet eller på spelkassetterna; andra stillbilder från video eller TV-sändningar kan ge liknande skador. Kontakta TV-försäljaren för ytterligare information.

FORHOLDSREGLER

- Dette spil er et højt udviklet spil. Udsæt det ikke for chok eller ekstreme temperatursvingninger. Prøv aldrig at åbne eller skille det ad.
- Rør ikke ved kontakterne på spillet; gør dem ikke våde eller beskidte. Dette kan beskadige spillet.
- Rens ikke med benzin, fortynder, alkohol eller ligenede væsker.
- Nintendo fraråder, at du anvender et fjernsyn med bagprojektion sammen med NES, da der kan opstå billedretention på skærmen.

INDHOLDSFORTEGNELSE

Introduktion 21
Funktioner 23
Sådan spiller du 24
Start spillet 24
Valg 24
Din situation 24
Spillet 25
Kommandoer 30
Notes bog 33
Self box 33
Gem komandoer 33
Resume 34

Du vågner op, efter at have været bevistløs og opdager at din højre hånd er smurt ind i blod. ”Mærkeligt . . . ingen sår — det må være en andens blod”.

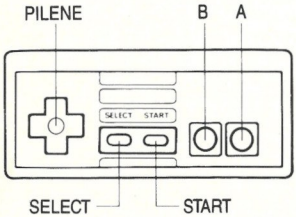
Smerten i din underarm,

gør dig opmærksom på et lille sår. Stammer det fra en sprøjte?

Dit hjerte hamrer hårdt og blodet pumper i din krop, da du opdager, at du ikke kan huske hvem du selv er!

FUNKTIONER

Navnene på delene og deres funktioner.



Pilene:
Bevæger figuren i den ønskede retning.

Select-knap:
Bruges ikke.

Start-knap:
Bruges til at starte spillet.

A-knap:
Bruges til at vælge med. Bruges også når du skal læse meddelelser.

B-knap:
Bruges til at annullere vælg.

SÅDAN SPILLER DU

Start spillet:
Når Déjà Vu titelskærmen kommer frem, skal du trykke på Startknappen for at starte spillet.

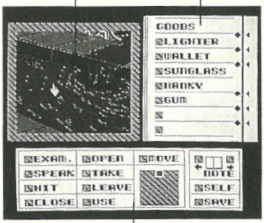
Valg:
Efter at have startet spillet, vil du se en liste på 3 mulige valg. De giver dig hver især muligheden for at gemme din status i tre forskellige spil. Brug pilene til at flytte kuglen til det ønskede valg. Når din rejse begynder, vil hver af disse filer blive markeret med NEW, som viser at hver spil er et ny. Efterhånden som du avancerer i spillet, ønsker du måske at gemme din nuværende position, sådan at du kan spille videre fra denne postition.

Din situation:
Du er vågnet op med hukommelses tab. Nogen har givet dig en sprøjte — men hvem? Og med hvad? Hvis du finder ud af hvad der foregår, skal du finde ud af hvad der foregår. Hvis blodet på din hånd, ikke er dit eget, hvis er det så? Heldigvis, hvis du bliver dræbt undervejs, har du muligheden for at fortsætte fra samme sted.

Spillet

Déjà Vu er et grafisk eventyrspil, som du styrer ved hjælp af forskellige vinduer på skærmen. Når du starter spillet, vil du få nogle vigtige oplysninger (i tekst vinduet, nederst på skærmen). Tryk på A-knappen for at bladre. Hvis du trykker på A-knappen, mens teksten bliver skrevet vil det gå hurtigere. Efter at have læst beskeden, vil du se skærmen blive delt op i tre. Lad os se nærmere på dem.

Udsigt Notesblok



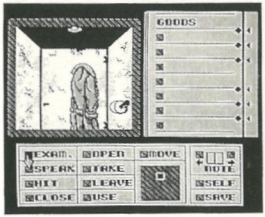
Kommando

Udsigtsvinduet, giver dig mulighed for at se det terræn du bevæger dig rundt i.

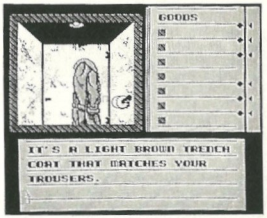
Tekstvinduet, giver dig vigtige meddelelser.

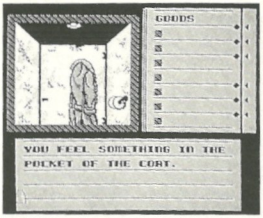
Kommandovinduet, giver dig mulighed for at manipulere med objekter og snyde dine omgivelser.

Da du er vågnet op, ligger du på en hospitalsstue. Foran dig hænger en mørk Trench coat. Lad os undersøge den. Brug pilene til at flytte cursoren til kassen hvor der står "EXAM". Kommando i kommando vindue. Tryk på A-knappen for at vælge "EXAM" kommandoen. Kassen bliver sort, når den bekræfter dit valg.



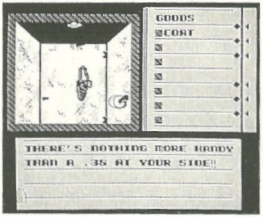
Derefter, brug pilene til at flytte cursoren op, indtil den er lige over Trench coat'en i udsigts vinduet. Herefter vil du få en beskrivelse af Trench coat'en. "EXAM" kommandoen er en af dine bedste, når du skal undersøge dine omgivelser.





Når du trykker på A-knappen vil anden del af beskeden komme frem. Det ser ud som om der ligger noget i lommen af Trench coat'en. Lad os se efter. Tryk på A-knappen for at vise, at du er færdig med at læse beskeden. Kommando vinduet vil komme frem igen.

Flyt cursoren til "TAKE" og tryk på A-knappen. Flyt derefter cursoren op til Trench coat'en og tryk på A. Herefter vil du få bekræftet din ordre. Tryk på A-knappen for at komme til Kommando vinduet.



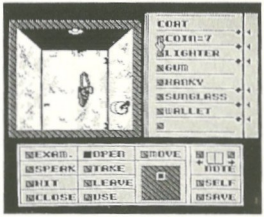
Du vil nu se en liste i din notes bog, over de ting du fandt i lommen på jakken.

Ved at tage jakken, vil du se en .38 Revolver hænge i et skulderhylster foran dig. Og som beskeden siger, vil det sikkert være klogt at tage den. Tryk A-knappen for at komme til kommando vinduet.

"TAKE" kommandoen vil stadig være valgt. For at tage pistolen, skal du have cursoren derhen og trykke A-knappen. Du vil herefter få din kommando bekræftet — Og oplysningerne vil være noteret i notes bogen.

Lad os se i lommerne på jakken. Flyt cursor til "open" og tryk A. Flyt derefter corsor til "coat" på "Goods" siden i din notes bog, og tryk A-knappan. Herefter kommer en bekræftelse, tryk derefter A-knappen igen.

Din notes bog vil derefter have en liste over de objekter, der blev funden. Nogle af disse objekter, vil helt sikkert have stor betydning for dit opklarings arbejde — Hvis bare du kunne komme væk fra dette rædselsfulde hospital.



"OPEN" kommandoen skal stadigvæk bruges. Flyt cursor hen til døren og tryk A-knappen. Udsigts vinduet vil gerefter vise, hvad der er udenfor døren. Okay — lad os så komme videre!

Tryk A-knappen for at komme tilbage til kommando vinduet. Flyt cursoren til "move" og tryk A. Kassen lige under "move" giver dig en oversigt over mulige udgange, fra din nuværende position.

Flyt cursor ned i den blå boks (arealet lige under "move") og tryk A. Du vil bevæge dig ud af værelset og befinder dig nu ude på en gang. Foran dig er en ny dør. Skal du åbne den og se hvad den gemmer. Eller skulle du måske undersøge objekterne i værelset nærmere. Det er op til dig, at afgøre — held og lykke!

De følgende komandoer fungerer på samme måde.

Kommandoer:

EXAM Giver dig mulighed for, at undersøge objekter i udsigts vinduet. Dette er den bedste vej at få informationer på. Det vil hjælpe dig med, at bestemme hvad der har betydning for opklaringen, og ej!

SPEAK Giver dig mulighed for at kommunikere med de personer du møder.

HIT Med dette kan du "ordne" mangt og meget.

CLOSE Lukker objekter der har været åbnet.

OPEN Bruges til at åbne døre, lommer, kasser mv. Du kan også åbne objekter der står anført på "Goods" siderne.

TAKE Brug denne kommando til at samle objekter op med. Efter at samlet et objekt op, vil det stå anført i din notes bog.

LEAVE Med denne kommando kan du smide et objekt. Noget du ikke længere skal bruge, som er farligt — eller hvad end det nu kan være.

USE Giver dig mulighed for at bruge de objekter du har samlet op. Du skal blot vælge "use" kommandoen. Bagefter flytte cursoren til det objekt du ønsker at bruge, og derefter trykke A-knappen. Hvis det ønskede objekt, skal bruges på et andet objekt eller en anden person, skal du flytte cursoren til det ønskede (i udsigts vinduet) og derefter trykke A-knappen. På den måde kan du feks. bruge en revolver mod en fjende.

MOVE Giver dig mulighed for at bevæge dig rundt. For at bruge denne kommando, skal du først flytte cursoren til "move" og trykke A-knappen. Derefter kan du specificere hvor du ønsker at komme hen, feks. ved at flytte cursoren til den dør du ønsker at komme hen til. Mulige udgange kan du se ved at vælge kassen under "move". Hver gang du flytter til et nyt sted, vil du få en beskrivelse af det.

Notes bogen:
Vinduet med notes bogen, viser dig indholdet af de ting du har samlet op, eller de notater der er blevet gjort undervejs. Du kan bruge "left/right" (venstre/højre) kasserne i kommando vinduet til at bladre med.

Self box:
Gør det mulig for dig at bruge objekter på dig selv. Feks. spise eller drikke. Først vælger du "take", derefter "use" og tilsidst "Self". Så enkelt er det!

Save:
Du kan gemme din nuværende status, ved at vælge "save". Dette gør det muligt for dig, at resumere spillet en anden gang.

Find et gemt spil:
Efter at have trykket start-knappen, vælger du den fil, som du gemte dit spil under. Derefter får du tre muligheder:

CONTINUE	Lader dig resumere det gemte spil.
EXIT	Annullere dit valg.
NEW GAME	Lader dig starte helt forfra — Men det sletter til gengæld også dit gemte spil.

NOTES:

⚠ ADVARSEL ⚠

BRUG IKKE DERES NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PÅ PROJEKTION TV SYSTEMER.

(Projektion TV anvendes ofte i fly, samt på store væg skærme.) Undgå helt at spille på Deres projektion TV, da dette kan fororsage varige skader på skærmen.

Nintendo frasiger sig ethvert ansvar i forbindelse med eventuelle skader, opstået ved spil på projektion TV.

Der er ingen fejl i Deres NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM, alle der anvender sig af samme teknik som NINTENDO (Computerspil og lign.), kan fororsage samme skader på Deres projektion TV. Kontakt venligst TV fabrikken for yderligere information.

HOITO-OHJEET

1. Sammuta aina keskusyksikön virta (off-asento), kun asetat kasetin laitteeseen tai kun poistat kasetin laitteesta.
2. Älä koske johtimiin äläkä kastele niitä.
3. Älä altista kasettia lämpötilan vaihteluille.
4. Älä koskaan puhdista kasettia millään syövyttävällä aineella. Kasettisi voi vahingoittua.
5. Varo kolhimasta kasettia. Älä koskaan yritä avata kasettia.
6. Nintendo suosittelee, että keskusyksikön kanssa käytetään tavallista televisiota eikä videotykkiä, koska kuva saattaa väristä videotykin näytössä.

SISÄLTÖ

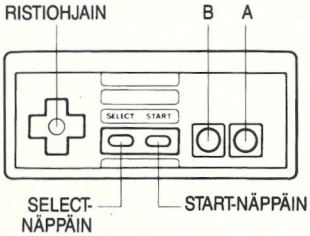
Esittely 39
Peliohjaimen käyttö 41
Näin pelaat 42
Pelin aloitus 42
Tiedoston valinta 42
Pelin tarkoitus 42
Pelin kulku 43
Komennot 48
Muistivihko 51
Käytä itseen-komento 51
Tallenna muistiin-komento 51
Muistiin tallennetun pelin jatkaminen 52

Heräät humalaisesta horroksesta ja huomaat, että oikea kätesi kuivuneen veren tahrima. Hmmm . . . ei haavoja . . . sen täytyy siis olla jonkun muun verta. Kipu vasemmassa kyynärvarressasi

herättää huomiosi ja huomaat pienen pistonjäljen. Onkohan tämä jonkinlainen ruiske? Sydämesi hypähtää, kun toteat ettet muista, kuka olet!

PELIOHJAIMEN KÄYTTÖ:

Tässä pelissä käytetään vain yhtä ohjainta.



Ristiohjain:
Siirtää kursoria.

Select-näppäin:
Ei käytössä.

Start-näppäin:
Pelin aloitus.

A-nappi:
Kursorilla valitun vaihtoehdon lukitseminen. Viestin jatkoosan lukeminen.

B-nappi:
Komentojen purkaminen.

NÄIN PELAAT

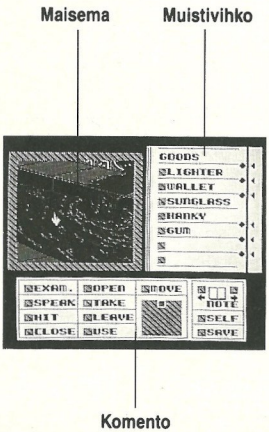
Pelin aloitus:
Kun peli nimi, Déjà Vu, ilmestyy ruutuun, paina START-näppäintä.

Tiedoston valinta:
Kun olet painanut START-näppäintä, näet ainakin kolme tiedostoa (FILES). Näihin kolmeen tiedostoon voit tallentaa kolmen eri pelin tilanteet. Käytä ristiohjainta siirtääksesi luodin sen tiedoston kohdalle, jota haluat käyttää. Kun peli on uusi, on kaikkien tiedostojen kohdalla sana NEW (uusi), joka osoittaa, että kukin tiedosto on uusi peli. Kun etenet pelissä, voit tallentaa senhetkisen pelitilanteesi jatkaaksesi peliä myöhemmin.

Pelin tarkoitus:
Olet herännyt ja toteat, ettet muista kuka olet. Onko joku antanut sinulle ruiskeen? Jotta selviytyisit, on sinun koettava selvittää kuka olet ja mitä tapahtuu. Jollei kädessäsi oleva veri ole sinun, niin kenen verta se on? Voit onneksi jatkaa peliä siitä mistä jäit, jos sinut sattumalta tuhotaan.

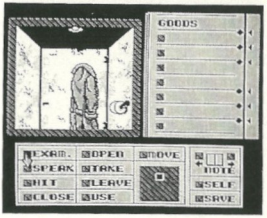
Pelin kulku:

Déjà Vu on graafinen seikkailupeli, jota pelaat käyttämällä ruudussa olevia eri valikkoja. Kun aloitat pelin, saat tärkeää tietoa ruudun alaosassa olevasta Tekstivalikosta. Paina A-nappia nähdäksesi viestin loppuosan. Voit myös painaa A-nappia sillä aikaa, kun kone kirjoittaa sinulla viestiä, niin teksti ilmestyy nopeammin ruutuun. Kun olet lukenut myös viestin loppuosan, näet pelin pääruudun, joka on jaettu kolmeen eri "ikkunaan". Katsotaanpa kutakin ikkunaa, niin näytämme miten käytät niitä päästäksesi aloittamaan pelisi.

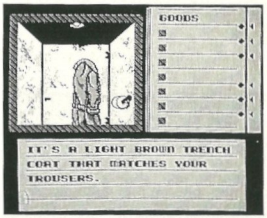


Ruudun ylävasemmalla oleva Maisemanäyttö esittelee sinulle ympäristöä. Rudun alaosassa oleva Tekstiruutu ilmestyy näkyviin silloin, kun sinulle kerrotaan jotain tärkeää. Lue viesti huolellisesti. Komentoikkunan avulla käytät eri esineitä ja siirryt eteenpäin ympäristössäsi.

Kun heräät, olet WC-kopissa. Edessäsi roikkuu ruskea takki. Katsotaanpa takkia. Käytä ristiohjainta siirtääksesi kursoria Komentoikkunassa olevan EXAM (tutki)-sanan vieressä olevaan ruutuun. Paina A-nappia lukitaksesi EXAM-komento. Sanan vieressä oleva ruutu muuttuu mustaksi.



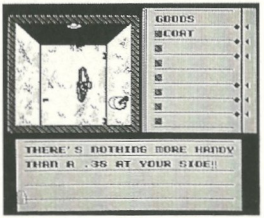
Siirrä seuraavaksi kursori ristiohjaimen avulla Maisema-ikkunassa olevan takin kohdalle. Paina A-nappia tarkastellaksesi takkia. Saat tarkan kuvauksen takista. EXAM-komento (tutki) on eräs parhaimmista komennoista ympäristösi tutkimista varten.



Kun painat A-nappia, näet viestin jatko-osan.

Näyttää siltä, että takin taskussa saattaisi olla jotain hyödyllistä. Otetaanpa takki ja katsotaan taskuun. Paina A-nappia osoittaaksesi, että olet lukenut viestin. Komentoikkuna ilmestyy jälleen näkyviin.

Siirrä kursori TAKE-komennon (ota) kohdalle ja paina A-nappia. Siirrä sitten kursori Maisemaikkunaan takin kohdalle. Paina A-nappia. Saat vahvistuksen, että olet ottanut takin. Paina A-nappia ja palaa Komentoikkunaan.



Näet nyt, että COAT (takki) on listattu muistivihkoosi GOODS (tavarat)-sanan kohdalle. Muistivihko on näyttöruudun yläoikeassa kulmassa.

Kun olet ottanut takin, huomaat, että edessäsi on .38-kaliberinen ase kotelossaan. Kuten viestikin ilmoittaa, saattaa tämä ase olla todella hyödyllinen apuväline! Paina A-nappia palataksesi Komentoikkunaan.

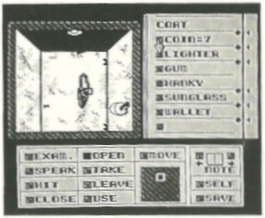
Seuraavaksi valitaan TAKE-komento (ota). Ottaaksesi aseen siirrä kursori aseen kohdalle ja paina A-nappia. Saat viestin, joka vahvistaa, että ase on hallussasi. Ase ilmestyy myös muistivihkosi Goos-listaan (tavarat).

Katsotaanpa nyt takin taskuun. Siirrä kursori Komento-ikkunassa OPEN-komennon (avaa) kohdalla olevaan ruutuun. Paina A-nappia. Siirrä sitten kursori muistivihkosi GOODS (tavarat) listalle sanan COAT (takki) vieressä olevaan ruutuun. Paina A-nappia. Saat viestin, jossa vahvistetaan takin taskun avaaminen. Paina uudelleen A-nappia poistaaksesi viestin näytöstä.

Muistivihkosi luettelee sinulle kaikki taskusa olevat esineet.

Jotkut näistä esineistä ovat varmasti hyödyllisiä, jos vain pääsisimme pois täältä WC-kopista!

OPEN-komento (avaa) on edelleen valittuna. Siirrä kursori kopin oven kohdalle (suoraan edessäsi) ja paina A-nappia. Saat viestin, joka vahvistaa oven avautumisen — nyt näet myös muun osan kylpyhuonetta. Okei — nyt lähdetään!



Paina A-nappia palataksesi Komentoikkunaan. Siirrä kursori MOVE-komennon (siirry) kohdalle ja paina A-nappia. MOVE-sanan alapuolella olevasta ruudusta näet tämänhetkisen sijaintisi kaikki mahdolliset ulospääsytiet. Siirrä kursori MOVE-sanan alapuolella olevaan siniseen ruutuun. Paina A-nappia. Siirryt nyt kopista ulos keskelle kylpyhuonetta. Edessäsi on ovi. Sinun pitäisi ehkä avata ovi ja katsoa mitä sieltä löytyy. Tai ehkä sinun pitäisi tutkia tarkemmin huoneessa olevia esineitä. Päätös on sinun. Onnea matkaan!

Muut komennot toimivat samalla tavalla kuin ne, joita olet jo käyttänyt. Seuraavassa kappaleessa on kaikkien mahdollisten komentojen luettelo.

Komennot:

EXAM. TUTKI. Tämän komennon avulla voit tutkia Maisemaikkunassa olevia esineitä. Tämä on paras tapa kerätä tietoja näkemistäsi esineistä. Se auttaa sinua päättäämään mitkä esineet ovat tärkeitä.

SPEAK PUHU. Käytä tätä komentoa puhuaksesi kohtaamiesi hahmojen kanssa.

HIT ISKE. Käytä tätä komentoa lyödäksesi jotakuta tai jotain esinettä.

CLOSE SULJE. Avattujen esineiden sulkeminen.

OPEN AVAA. Ovien, taskujen, laatikoiden ja muiden säilytystilojen avaaminen. Voit myös käyttää tätä komentoa avataksesi esineitä, jotka sisältyvät muistivihkosi GOODS-valikkoon (tavarat).

TAKE OTA. Käytä tätä komentoa ottaaksesi haltuusi esineen. Kun olet ottanut jonkin esineen, se lisätään muistivihkosi GOODS-luetteloon (tavarat).

LEAVE JÄTÄ. Tämän komennon avulla voit jättää jonkin esineen siihen paikkaan, jossa sillä hetkellä olet. Voit tehdä tämän keventääksesi taakkaasi tai päästäksesi eroon sellaisesta esineestä, josta ei enää ole hyötyä.

USE KÄYTÄ. Tämän komennon avulla voit käyttää hallussasi olevaa esinettä. Nämä esineet löytyvät muistivihkosi GODS-luettelosta (tavarat). Käytä esinettä valitsemalla ensin USE-komento (käytä). Siirrä sitten kursori muistivihon GOODS-luetteloon (tavarat) valitsemasi esineen kohdalle. Paina A-nappia. Jos käytät esinettä johonkin toiseen esineeseen, siirrä kursori Maisemaikkunaan valitaksesi sen esineen, jota varten haluat käyttää tavaravalikoimassasi olevaa esinettä. Näin pystyt esim. käyttämään asetta vihollista vastaan. Tätä komentoa käytetään myös juomiseen ja syömiseen.

MOVE SIIRY. Tämän komennon avulla pystyt siirtymään eteenpäin ympäristössäsi. Siirrä kursori MOVE-komennon (siirry) kohdalle ja paina A-nappia. Sen jälkeen voit päättää paikan, johon haluat siirtyä, asettamalla kursorin haluamasi ulospääsytien kohdalle. Näet kaikki mahdolliset ulospääsytiet MOVE-komennon alapuolella olevasta ruudusta. Näet sijaintipaikkasi ylhäältä käsin. Päätä minnen haluat Maisemaikkunassa siirtyä ja paina A-nappia. Aina kun siirryt uuteen paikkaan, saat kuvauksen uudesta ympäristöstäsi.

Muistivihko:
Muistivihosta näet hallussasi olevat esineet ja muistiinpanot. Näet muistivihostasi vain yhden sivun kerrallaan. Käytä Komentoikkunassa olevia vasemmalle ja oikealle osoittavia nuolia kääntääksesi muistuvihkosi sivuja.

Käytä itseen-komento:
SELF-komennon (käytä itseen) avulla pystyt käyttämään esinettä itseesi. Jos esim. haluat juoda lasillisen lääkejuomaa (seltzer), on sinun ensin käytettävä komentoa TAKE (ota), jotta lääke (selzer) lisätään muistivihkosi GOODS-luetteloon (tavarat). Valitse sitten USE-komento (käytä), ja sen jälkeen vielä lääkejuoma (seltzer) GOODS-luettelosta (tavarat). Valitse lopuksi SELF-komento (käytä itsen), niin saat juoda lääkkeen.

Tallenna muistiin-komento:
Voit tallentaa pelitilanteesi muistin käyttämällä SAVE-komentoa (tallenna muistiin). Näin voit jatkaa meneillään olevaa peliäsi joskus myöhemmin.)

Muistiin tellennetun pelin jatkaminen:
Kun olet painanut START-näppäintä pelin aloittamiseksi, valitse se tiedosto (FILE), johon olet tallentanut pelisi. Saat kolme vaihtoehtoa:

CONTINUE	JATKA. Saat jatkaa tellentamaasi peliä.
EXIT	POISTU. Peruu valintasi.
NEW GAME	UUSI PELI. Aloitat pelin avain alusta. Tämä poistaa aiemmin tallennetun pelin muistista!

MUISTIINPANOJA:

⚠ VAROITUS ⚠

Älä käytä edestä hejastettavan eikä taustahejastus television kanssa.

Älä käytä Nintendo Entertainment Systemiäsi eikä Nintendo pelikasetteja edestä hejastettavan eikä taustahejastus television kanssa.

Hejastus televisiosi kuvaruutu saattaa vahingoittua täydellisesti jos sen kanssa pelataan pelejä joissa esintyy esim. kiinteitä, liikkumattomia jaksoja tai alueita. Sama vahinko voi käydä jos pelattava peli asetetaan tauolle. Jos käytät hejastus televisiotasi Nintendo peleissä, Nintendo sanoutuu irti kaikista mahdollisista syntyneistä vahingoista. Mahdolliset vahingot eivät johdu viallisista Nintendo peleistä tai peliyksiköstä, koska myös muut kiinteät tai toistuvut kuvat saattavat vahingolttaa hejastus television. Lisätietoja varten, ota yhteys TV valmistajaan tai maahantuojaan.

PRINTED IN JAPAN